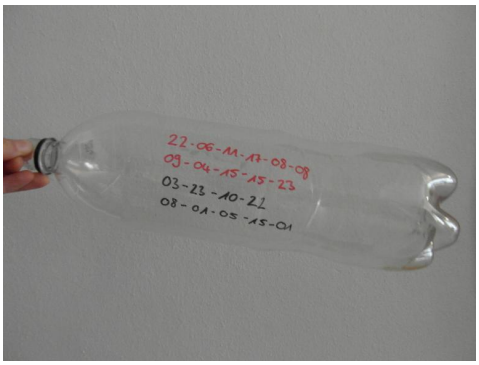
SUBMITTED BY
MariES

ON
24.01.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Vecini și dușmani



În acest joc de teren pentru adolescenți și tineri, scopul este de a aduce mesaje codate prin rândurile inamicului la propria bază și de a le decoda.

Material

- 1 sticlă de plastic sau similar pentru fiecare jucător
- Pix cu folie permanentă în culorile codului (1 set per grup)
- Bandă de barieră
- 1 plic per grup, fiecare conținând 2 coduri și un tabel
- hârtie și pixuri per grup pentru decodare
- Marcarea jucătorilor (panglici)
- Culorile codurilor corespund culorilor grupurilor
- Alcool pentru a îndepărta mesajele de pe sticle
- Marcaj pentru baze

Alternativă:

Buletine de hârtie în loc de sticle de plastic (mai ieftin!). Pentru grupurile de 50 de persoane sau mai mult, vă recomandăm să jucați jocul cu hârtie. Mesajele ar trebui să fie deja tipărite și tăiate la dimensiune, astfel încât să nu fie nevoie să le scrieți pe loc. Mesajele decodate pot fi aduse înapoi la stația de emisie de către un membru al personalului și utilizate din nou.

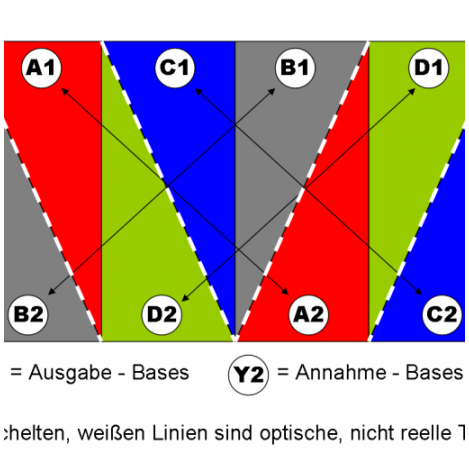
Pregătire

- găsiți o zonă de joacă adecvată (o zonă plană împădurită cu puțină vegetație este potrivită)
- Gândiți-vă la mesaje de decodat. Mesajul constă într-o propoziție semnificativă cu 4 cuvinte și maximum 7 litere per cuvânt. Mesajul este criptat prin conversia literelor în numere cu două cifre. (a se vedea tabelul). Un mesaj constă întotdeauna din secvențe de numere scrise în două culori diferite. Fiecărei culori îi este atribuit un cod. Grupurile trebuie să afle care culoare aparține cărui cod pentru a decoda corect mesajul.
- Fiecare grup are un cod comun cu fiecare dintre cei doi Inamici.

- Descoperiți codul: Codul +11 înseamnă, de exemplu, că litera A, care se află în tabelul A=01, este deplasată cu 11 litere. à A=12! Cuvântul "bun" cu acest cod este deci 18-32-31.
- Mesajele pot fi repetate.
- Scrieți un mesaj pe fiecare sticlă, astfel încât jucătorii să poată începe imediat.
- Dați mesajele codificate aparținând grupurilor angajaților responsabili de la bazele de ieșire.
- Marcați terenul de joc și bazele

Coduri (exemplu)

Planul de joc



Implementare

- Grupurile sunt formate în funcție de numărul de participanți (număr par de grupuri!)
- Terenul de joc este împărțit în mai multe părți în funcție de numărul de grupuri. În acest exemplu, există 4 grupuri, adică 4 părți. Fiecare grup deține două dintre terenurile mici, dar între ele există întotdeauna un teren inamic. Fiecare grup își împarte cele două câmpuri cu un alt grup. Acestea sunt deci "vecine". Celelalte două grupuri sunt deci "inamici".
- **În general,** fiecare grup joacă pentru sine și încearcă să obțină cât mai multe puncte. Dacă doresc, ele pot forma alianțe cu vecinii lor pentru a face schimb de informații. De asemenea, pot decide să nu o facă și să joace izolat.
- Înainte de începerea jocului, fiecare grup merge pe terenul său cu baza de ieșire.
- Acolo primesc de la angajatul responsabil un plic care conține un tabel și 2 coduri. De asemenea, fiecare jucător primește o sticlă de plastic pe care este scris un mesaj codificat diferit de la grup. (Vă rugăm să rețineți: mesajele trebuie să corespundă codurilor date grupurilor!)
- Grupurile primesc acum o panglică colorată pentru fiecare jucător pentru a le identifica. Ceea ce jucătorii nu știu la început este că culoarea lor este și culoarea corespunzătoare a unui cod. Pe măsură ce jocul avansează, acest lucru va deveni rapid evident și îi va ajuta pe jucători să învingă adversarii doriți.
- La începutul jocului, jucătorii încearcă acum să își aducă sticla cu mesajul codat pe diagonală prin câmpul inamic până la baza lor de acceptare.
- Dacă un jucător reușește, poate încerca să descifreze mesajul de pe sticla sa la baza respectivă folosind codul și tabelul.

- Un mesaj constă din 4 secvențe de numere scrise în 2 culori diferite. Prima sarcină este să afle ce cod poate fi folosit pentru a descifra ce culoare.
- Grupurile primesc hârtie și pixuri cu care pot nota mesajele decodate și informațiile care li se par importante.
- Grupul primește 10 puncte pentru fiecare mesaj decodat corect.
- Odată ce un mesaj a fost decodat, acesta este șters din sticlă și un jucător încearcă să îl ducă prin linia inamică până la baza de ieșire. Acolo, un nou mesaj de decodat este scris pe sticlă.
- **În general, se aplică următoarea procedură**: un mesaj criptat este scris pe sticlă la baza de ieșire. La baza de recepție, mesajul este decriptat și apoi șters de pe sticlă.
- Poți fi doborât în terenul adversarului. Un jucător îi poate prinde pe alți jucători doar dacă el însuși nu poartă nimic! Dacă atingeți un adversar, acesta trebuie să predea sticla atacatorului. Atacatorul își poate duce acum prada la propria bază de acceptare și poate verifica dacă unul dintre codurile grupului poate fi folosit pentru a decoda mesajul adversarului.
- Dacă ați capturat o sticlă, puteți, de asemenea, să transferați mesajul pe o bucată de hârtie pentru a fi decodat ulterior. Mesajul de pe sticlă este șters și poate fi folosit acum pentru propriul transport.
- Odată ce mesajul a fost decodat, acesta este șters! O sticlă poartă un singur cod.
- Cum face grupul rost de codul necunoscut? Acesta nu poate fi furat, ci este obținut prin negociere cu "vecinii". Bazele celorlalte grupuri sunt interzise. Negocierile au loc în afara limitelor bazei.

Dovada sursei

- **Imagine copertă:** MariES
- **Fișiere listate:** MariES

Weitere Informationen

Categorii
Jocuri și activități

Etichete
Ґeland joc
Strategie
Кодиране
Jocul lui Tim
Comunicare

Vârsta
13–16 ani
începând cu vârsta de 16 ani

Număr de participanți
20–30
30 – 100

Biblia
Această informație lipsește.

Material
Multă muncă

Descărcare fișier
Fișier disponibil pentru descărcare

KI Generierter Inhalt
Conținut
Categorii
Etichete
Vârsta
Număr de participanți
Biblia
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/ro/wiki/art/vecini-si-dusmani